



GUÍA DOCENTE 2021-2022
Narrativa y géneros en videojuegos

1. Denominación de la asignatura:

Narrativa y géneros en videojuegos

Titulación

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos

Código

8205

2.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Daniel C. Narváez (email: dcnarvaez@ubu.es Tfno.: 947259504) -
<http://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=dcnarvaez@ubu.es>

2.b Coordinador de la asignatura

Daniel C. Narváez Torregrosa

3. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1º curso, 2º Semestre

4. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Básica

5. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



6. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG14 - Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG16 - Capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.



CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 03 - Conocer los diferentes géneros y formatos del videojuego, sus estructuras narrativas, funcionamiento, sus formas estéticas y sus ámbitos temáticos.

CE-COM 04 - Comprender los principales contenidos narrativos que se presentan en los videojuegos, su relación con otros medios audiovisuales y su especificidad cultural.

7. Programa de la asignatura

7.1- Objetivos docentes
• Comprender al papel social y cultural de los videojuegos. • Comprender los mecanismos narrativos propios del formato y ser capaces de aplicarlos. • Aprender las formas de interacción de la narrativa transmedia. • Ser capaz de realizar un guion de un videojuego asumiendo la multiplicidad de opciones del producto.
7.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
NARRATOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS Estructura narrativa clásica Historia y narración Elementos de la narración Tipos de narrativa videolúdica EL GUION DEL VIDEOJUEGO Game concept Los personajes: protagonista, antagonista y secundarios



Diálogos y árboles de decisión

La introducción al juego

NARRATIVA Y GÉNEROS

Conceptos básicos

Tipología de los géneros

7.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Aarseth, E, (1997) Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 978-0801855795,
Bogost, I, (2007) Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames, MIT Press, Massachusetts, 978-0262514880,
Caillois, R., (1986) Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo, Fondo De Cultura Economica , 978-9681624811,
García Landa, J., (2009) Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa, Ediciones Universidad de Salamanca, 978-8474819984,
Garrido Domínguez, A., (1993) El texto narrativo, Síntesis, 978-8477382041,
Newman, J. , (2004) Videogames, Routledge, 978-0415669160,
Pimentel, L. , (2005) El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa, Siglo XXI México, 978-9682321153,

Propp, V., (2020) Morfología del cuento, 14, Fundamentos, 978-8424500047,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Fernandez Vara, C., (2015) Introduction to Game Analysis, Routledge, 978-0415703277,
Murray, J. H., (1997) Hamlet on the Holodeck. The Future of the Narrative in Cyberspace, MIT Press, Massachusetts, 978-0262533485,
Planells, A. J., (2017) Videojuegos y mundos de ficción, de Super Mario a Portal, Cátedra, 978-8437633497,
Rogers, S. , (2014) Level up! The Guide to Great Videogame Design, 2, John Wiley & Sons Inc, 978-1118877166,
Salen, K. y Zimmerman, E. , (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals , MIT Press, Massachusetts, 978-0262240451,
Sánchez Mesa, D., (2004) Literatura y Cibercultura, Arco, 978-8476355718,



8. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CB3; CG16; CT02; CE-COM03, CE-COM04	20	0	20
Clases prácticas	CB2, CG02, CG03, CG17, CT01, CT02, CT08, CE-COM03, CE-COM04	12	24	36
Trabajo individual	CB1, CB4, CG02, CG16, CT01, CT02, CT04, CT06, CE-COM04	8	12	20
Trabajo grupal	CB2, CB4, CG02, CG16, CT01, CT04, CT08, CE-COM03, C3-COM04	6	34	40
Examen	CB4, CB5, CG05, CG18, CT04, CE-COM03, CE-COM04	2	30	32
Tutorías	CT01, CT04, CT06, CT08	2	0	2
Total		50	100	150

9. Sistemas de evaluación:

La evaluación de la asignatura dependerá de tres criterios:

1.- Los contenidos tratados en el aula serán objeto de un examen, con un valor del 35% de la calificación (3,5 puntos). Dicho examen consistirá en el desarrollo de un tema y/o la respuesta a diversas preguntas del temario. Se restará 0,10 puntos por cada falta de ortografía y/o gramática hasta un máximo de 2 puntos.

2.- El alumnado pondrá en práctica lo aprendido en el curso mediante la realización en grupo del guion de un videojuego. El valor máximo de esta parte será de 35% (3,5 puntos).



3.- El alumnado pondrá en práctica lo aprendido en el curso mediante la realización de un análisis individual de un videojuego atendiendo a los aspectos narrativos. El valor máximo de esta parte es de 30% (3 puntos).

Será necesario obtener, en conjunto, un 5 sobre 10 para superar la asignatura. De las pruebas señaladas anteriormente todas serán recuperables atendiendo al baremo establecido al efecto.

En el caso de que un alumno/a no evalúe en el trabajo grupal, de manera obligatoria deberá realizar un trabajo de carácter teórico consistente en el análisis de un videojuego, al margen del propio trabajo individual. Esta parte calificará con el mismo porcentaje de la nota y podrá ser recuperado en el caso de no superar el aprobado.

La calificación del trabajo en grupo se mantendrá durante el año académico no siendo necesario realizarlo de nuevo en el caso de nueva matrícula.

No se contempla la posibilidad de mejora de calificación repitiendo alguno de los procedimientos señalados.

Procedimiento	Peso
Examen	35 %
Trabajo grupal	35 %
Trabajo individual	30 %
Total	100 %

Evaluación excepcional:

EVALUACIÓN EXCEPCIONAL

El alumnado que, por razones excepcionales, no pueda seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director del Centro acogerse a una “Evaluación Excepcional”. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

La evaluación excepcional consistirá en:

- 1.- Análisis de un videojuego a elegir por el alumno según la teoría impartida durante el curso (40% de la calificación).
- 2.- Examen sobre los aspectos teóricos explicados en la asignatura. (60% de la calificación). Se restará 0,10 puntos por cada falta de ortografía y/o gramática hasta un máximo de 2 puntos.



Será necesario obtener, en conjunto, un 5 sobre 10 para superar la asignatura.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE FIN DE ESTUDIOS

El alumno/a que reúna los requisitos para solicitar la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios, deberá superar los siguientes procedimientos:

- 1.- Examen de los contenidos de la materia impartida (60% de la calificación).
- 2.- Realizar un análisis de un videojuego a elegir por el alumno según la teoría impartida durante el curso (40% de la calificación).

10. Calendarios y horarios:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos/informacion-academica/horarios>

11. Idioma en que se imparte:

Castellano



MODELO PARA RECOGER LAS ADAPTACIONES/ADENDAS DE LAS GUÍAS DOCENTES 2021-2022		
TITULACIÓN	GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS	
CURSO	1º	
ASIGNATURA / CÓDIGO	NARRATIVA Y GÉNEROS EN VIDEOJUEGOS / 8205	
SEMESTRE (1.º/2.º)	2º	
TIPO DE ASIGNATURA Y CRÉDITOS	BÁSICA	6
COORDINADOR/A	DANIEL C. NARVÁEZ TORREGROSA	
PROFESORADO	DANIEL C. NARVÁEZ TORREGROSA	
CAMBIOS EN LA METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE RESPECTO A LA GUÍA INICIALMENTE APROBADA PARA UN CONTEXTO DE PRESENCIALIDAD		
1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) <u>para aquellas materias que proceda</u> Clases teóricas: La docencia se impartirá desde el aula C15, salvo incidencia sanitaria. En función del alumnado las clases serán en modo presencial y online. En este caso se crearán grupos que irán rotando para poder estar en clase. Se mantendrá la integridad del temario contemplado en la guía docente y se proporcionará cuanto material se estime oportuno para reforzar los contenidos. Los alumnos que estén conectados podrán enviar preguntas y dudas. Se reservarán entre diez y quince minutos finales de la clase para responderlas (dependiendo del número de preguntas). Clases prácticas: Las prácticas se realizarán con grupos de estudiantes hasta completar el aforo permitido por seguridad sanitaria. Aquellos alumnos que no estén en clase participarán de manera virtual con el grupo que le haya sido asignado al principio del curso. La práctica se entregará por medio de la plataforma. 2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, <u>para todas las materias</u> Clases teóricas: Clases online y videos elaborados por el profesor atendiendo la franja horaria de la asignatura.		



Se mantendrá la integridad del temario contemplado en la guía docente y se proporcionará cuanto material se estime oportuno para reforzar los contenidos.

Se atenderán las dudas y preguntas que se vayan produciendo durante el desarrollo de la clase.

Clases prácticas:

Las prácticas consistirán en análisis de videojuegos, comentarios de textos, exposición de trabajos y cuantas actividades se consideren oportunas.

Se atenderán las prácticas por medio de la plataforma Teams.

CAMBIOS EN LA ATENCIÓN TUTORIAL DE LOS ESTUDIANTES:

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

Atención personalizada en el despacho respetando una distancia de seguridad de mínimo 1,5 metros, y uso de mascarilla. El alumno/a deberá pedir cita previa por medio del correo electrónico.

Para alumnado que no se encuentre físicamente en Burgos o se encuentre confinado se recurrirá a video llamada previa cita.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

Atención por medio de videoconferencia previa cita.

CAMBIOS EN LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN (especifique los nuevos procedimientos y el peso relativo asignado a la calificación)

1. Por razones de reorganización de espacios y tiempos (paso del escenario A al B) para aquellas materias que proceda

La evaluación de la asignatura en este supuesto consistirá en la calificación de las prácticas semanales (40% de la nota) y la realización de una prueba escrita el día y hora del examen (publicados en la web del grado). La duración del examen se ajustará al tiempo estimado para su realización, no siendo nunca superior a dos horas. La puntuación de dicha prueba será el 60% de la calificación.

2. Ante un eventual rebrote de la enfermedad con paso al escenario C, para todas las materias

La evaluación de la asignatura en este supuesto consistirá en la calificación de las prácticas semanales (40% de la nota) y la realización de un análisis de una secuencia de videojuego y preguntas teóricas proporcionada por el profesor en la plataforma el día y hora del examen. Para dicho análisis el alumno/a dispondrá de dos horas y deberá subirlo a la plataforma o remitirlo por email. La puntuación de dicha prueba será el 60% de la calificación.



CALENDARIO DE PRUEBAS DE EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (las pruebas presenciales se ajustarán al calendario establecido por los centros, pudiendo modificar el mismo si la evaluación no presencial utilizase otros procedimientos)
COMENTARIOS